

VU Research Portal

De militarisering van de openbare ruimte. Over de invloed van videogames op onze werkelijkheid.

Schuilenburg, M.B.

published in

Justitiële Verkenningen

2005

document version

Publisher's PDF, also known as Version of record

[Link to publication in VU Research Portal](#)

citation for published version (APA)

Schuilenburg, M. B. (2005). De militarisering van de openbare ruimte. Over de invloed van videogames op onze werkelijkheid. *Justitiële Verkenningen*, (4), 47-67.

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

E-mail address:

vuresearchportal.ub@vu.nl

De militarisering van de openbare ruimte

Over de invloed van videogames op onze werkelijkheid

M.B. Schuilenburg en A. de Jong*

'Only high-score men should be selected for tasks which require quick learning or rapid adjustments.'

Ronald Reagan

De laatste Onafhankelijkheidsdag

Acht maanden voordat de Verenigde Staten Irak aanvallen, brengt het Amerikaanse leger op Onafhankelijkheidsdag een computerspel uit met de titel *America's Army: Operations*. Het spel is een *first-person shooter* dat het leger meer dan \$6,3 miljoen heeft gekost. Door middel van een speciaal daarvoor opgerichte internetsite wordt spelers over de hele wereld verteld dat ze de gewapende strijd van het Amerikaanse leger kunnen naspelen. Het spel hoeft niet in de winkel te worden gekocht. Iedereen kan *America's Army* spelen. Gratis! Het spel is te downloaden van de gelijknamige internetsite: www.america-army.com. In de eerste twee weken na de lancering op 4 juli 2002 loggen meer dan een miljoen personen in op het spel. Op dit moment hebben over de vier miljoen spelers zich geregistreerd waarvan dagelijks enkele honderdduizenden personen uit allerlei landen het spel spelen.

Het is geen toeval dat het leger van de Verenigde Staten zich inlaat met de multiplayer- en joysticktechnologieën van de fabrikanten van games en spelcomputers. De strijd van zwaarbewapende militairen tegen vreemde troepen, drugscriminelen of gewapende terroristen is een favoriet onderwerp van veel gamers. Maar dat de krijgsmacht van

* De eerste auteur is verbonden aan de vakgroep criminologie van de Vrije Universiteit Amsterdam. De tweede auteur werkt voor het Office for Metropolitan Architecture (OMA). Een uitgebreide versie van dit artikel verschijnt in hun boek *Mediapolis* dat in 2006 uitkomt bij 010-publishers (zie: www.studiopopcorn.com).

een nationale staat de ontwikkeling en de distributie van een spel voor zijn eigen rekening neemt met als doel soldaten te rekruteren voor zijn organisatie en burgers inzicht en een virtuele rol te geven in 'de beste landmacht ter wereld' is nog niet eerder voorgekomen. Nu ontelbare jongeren dagelijks op het internet oorlogspellen spelen, wordt de vraag naar de betekenisgeving van deze spellen steeds relevanter voor onze verhouding tot hun 'slechts schijnbaar bestaande' werkelijkheid. Trainen we ons met het spelen van deze games voor een omgeving waarin steeds minder een onderscheid kan worden gemaakt tussen een virtuele en een reële realiteit? Om te analyseren hoe onze dagelijkse ervaring wordt beïnvloed door die virtuele realiteit, moeten we het verband tussen deze twee dimensies, de vermeende oppositie van de virtuele werkelijkheid en de 'objectieve' werkelijkheid, duidelijk maken. Daarvoor richten we ons op de virtuele ruimte van oorlogspellen en brengen langs drie lijnen de belangrijkste doorwerkingen op onze fysieke omgeving in kaart.

In de eerste plaats gaan we in op de verhouding van de activiteiten in het spel tot het fysieke lichaam van de speler. De vraag die we stellen is of er van de speler een militair persoon wordt gemaakt waarvan de kenmerken ten grondslag liggen aan al zijn gedragingen. In de tweede plaats weerspreken we het idee dat de virtuele ruimte een rechtsvrije ruimte is waarin spelers zich niet hoeven te storen aan regels en voorschriften en, zonder een vorm van zelfdiscipline, bij ieder gevaar het vuur op elkaar openen. Ook het leven in de virtuele wereld van videogames functioneert niet buiten een vorm van ordening of regulering. Welke regels en voorschriften gelden daar en welke straffen worden bij overtreding opgelegd? In de derde plaats richten we ons op de architectonische doorwerking van oorlogspellen. Steeds minder vormen heuvelachtige landschappen, tropische bossen of het uitgestrekte luchtruim het decor voor de gewapende gevechten. In toenemende mate komt de encenering van de stad centraal te staan. Voor het eerst is het in de stad gevaarlijker dan daarbuiten. Daarom kijken we naar de gevolgen van de vorige twee lijnen voor de architectuur in onze fysieke omgeving.

Het militair entertainmentcomplex

Om de doorwerking van de activiteiten in oorlogspellen op de vraag naar het 'ik' van de spelers aan te tonen, is het allereerst nodig de

bloeiende samenwerking tussen de games- en militaire industrie te begrijpen. De nauwe relatie tussen het militaire apparaat en de entertainmentindustrie wordt het militair entertainmentcomplex genoemd. Langs drie vlakken heeft dit complex vorm gekregen. Achtereenvolgens zien we dat van iedere oorlog een videogame is gemaakt, de games als simulatietraining in het leger worden gebruikt, en, als derde, beelden van oorlogen en *special effects* uit videogames met elkaar versmelten. Hoe moeten we deze drie punten begrijpen? In de eerste plaats zijn de belevenissen van soldaten een populair onderwerp van veel videogames. Aspecten als de nieuwste militaire wapens, de gevaren die zich voordoen tijdens een missie van een groep elitesoldaten, en het romantische gevoel van 'jongens onder elkaar' oefenen een grote aantrekkingskracht uit op jonge spelers. *Tomahawk Missile* (Electro Sport, 1980), *Armor Attack* (Cinematronics, 1980) en *Top Gunner* (Konami, 1986) zijn slechts enkele voorbeelden van games waarin de simulatie van de oorlog in zijn klassieke betekenis van een gewapende strijd tussen twee of meer grootmachten centraal staat. Maar de lijst van vergelijkbare spellen is lang. In *Conflict: Desert Storm* (Pivotal Games, 2002) krijgt een speler tijdens de eerste Golfoorlog de leiding over een commandoteam van vier soldaten dat de missies van de gelijknamige operatie uit 1991 moet uitvoeren. Kort na het begin van de tweede Golfoorlog wordt *Conflict: Desert Storm II – Back To Baghdad* (Pivotal Games, 2003) op de markt gebracht. En ondertussen is de serie uitgebreid met *Conflict: Desert Sabre* waarin de missies tijdens de Desert Shield-campagne kunnen worden nagespeeld.

Dat de oorlog een voortdurende bron van inspiratie is voor het uitbrengen van nieuwe games, blijkt bovenal uit het door Kuma Reality ontwikkelde actualiteitenspel *Kuma: War*. De titel van het spel staat voor 'Real World News – Real World Games'. Het bedrijf dat de spellen maakt, stelt zich tot taak spelers 'het nieuws van vorige week' na te laten spelen. Dat betekent dat de laatste oorlogstaferelen die zich om ons heen voltrekken van het internet kunnen worden gedownload in de vorm van een actiespel. Op deze wijze krijgen spelers wereldwijd de kans deel uit te maken van de Amerikaanse klopjacht op de leden van Al Qaeda in de Shah-i-Kot Vallei in Oost-Afghanistan of om de spanning te voelen van een Amerikaanse soldaat die op het punt staat de schuilplaats van de Iraakse leider Saddam Hoessein te betreden om hem te overmeesteren. Naast de gewelddadige arrestatie van de zonen van Saddam Hoessein, Uday and Qusay in het centrum van de stad

Mosul en de bloedige taferelen in het centrum van de stad Fallujah schrikt *Kuma: War* er niet voor terug verder in tijd terug te gaan. Ook de militaire acties die presidentskandidaat John Kerry een Silver Star medaille opleverden, zijn omgezet in een spel. Met eigen ogen kunnen we nu zien hoe heldhaftig Kerry dertig jaar geleden in Vietnam was. Maar waar bij *Kuma: War* alleen bestaande oorlogstaferelen als onderwerp voor games worden gebruikt, daar gaan andere spellen nog een stap verder. In die games wordt de oorlog niet meer benaderd vanuit zijn traditionele betekenis, namelijk de uitoefening van staatsgeweld tegen een ander land door middel van een militaire macht, maar krijgt hij een actuelere inhoud. In het licht van de nieuwe oorlogen keren de parallellen met de strijd van de Amerikaanse overheid tegen de drugs-handel terug in *Narc* (Arcade, 1988). In de verschillende versies van het spel kan een speler de rol kiezen van de narcotica-agenten Hitman en Max Force die een bloedige oorlog voeren tegen het imperium van een machtig drugskartel. De oorlog tegen de maffia wordt voortgezet in *True Crime: Streets of L.A.* (Activision, 2003) waarin de speler in de huid van Nick Kang kruipt en de straten van Los Angeles verdedigt tegen de terreur van de Chinese misdaadsyndicaten en de Russische maffia. En, als in *Counterstrike* (Valve, 2000) de oorlog tegen het terrorisme centraal staat, dan kunnen we zonder problemen stellen dat de spelindustrie het punt heeft bereikt waarop iedere oorlog in een videogame is veranderd.

Welkom in Battlezone

Maar de relatie tussen het leger en de spelletjesindustrie blijft niet beperkt tot videogames waarin de speler deelneemt aan de strijd tegen andere staten, wereldwijd opererende drugscriminelen, dictatoriale machtshebbers of in netwerken verbonden terroristen. De vraag naar het ontstaan van een militaire zelfervaring mag zich niet alleen richten op games waarin een vorm van militaire oorlogsvoering het onderwerp is. Juist omdat videogames erin slagen de werkelijkheid zo transparant mogelijk af te beelden, worden ze ook ingezet als trainingsmateriaal voor soldaten en officieren. In de simulatie van de operationele processen krijgen de soldaten de indruk dat ze zich in de 'echte' werkelijkheid bevinden. De Sloveense filosoof Slavoj Žižek noemt deze vorm van doorzichtigheid de 'postmoderne' transparantie. Het interfacebeeld van het spel wordt verondersteld de werking

van de machine verborgen te houden en zo natuurgetrouw mogelijk de ervaringen van soldaten te stimuleren. Met andere woorden, de digitale machinerie 'achter het beeldscherm' wordt volkomen ondoordringbaar en onzichtbaar (Žižek, 1997, p. 149). Het medium van de spelcomputer lost als het ware op omdat de grenzen tussen de 'echte' werkelijkheid, simulatie en training steeds verder vervagen.

De samenwerking tussen de spelletjes en militaire industrie krijgt dan in de tweede plaats inhoud door de inzet van games voor de training van de soldaten. Dat gebeurt doordat veel van de in videogames gebruikte technologie haar oorsprong heeft in militaire heeft. Zo is de technologie van de Game Boy gefinancierd door het Pentagon. En om de technologie van de 3D-graphics workstations, Silicon Graphic's SGI, waarop videospellen worden ontworpen financieel haalbaar te maken, is ze in grote aantallen aangekocht door firma's als Boeing en Lockheed.¹ Maar voor het moment waarop games een werkelijk prominente rol gaan spelen in de training van militairen moeten we terug tot de jaren tachtig. *Battlezone* (Atari, 1980) is het eerste commerciële spel dat door het Amerikaanse leger wordt gebruikt om zijn soldaten te trainen. In het spel van ontwerper Ed Rotberg bevindt de speler zich in een 3d-omgeving die als meest opvallende kenmerk een vulkaan heeft die aan het uitbarsten is. Rijdend in een tank door verschillende landschappen krijgt de speler het idee dat het strijdtoneel steeds van decor verandert. De leiding van het Amerikaanse leger was zo onder de indruk van de mogelijkheden van dit spel dat ze producent Atari verzocht een tweede versie te maken. Door middel van deze gevechtssimulator moest de oog- en handcoördinatie van de soldaten die de tanks in het leger bestuurden, worden vergroot. In de gemodificeerde versie *Army Battlezone* konden Amerikaanse soldaten nu in een virtuele spelomgeving oefenen hoe in tanks te rijden en te schieten. Door het succes van *Army Battlezone* worden in de loop der jaren steeds meer games omgebouwd tot simulatie- en trainingsmiddel. Zo wordt in de jaren negentig het door id-Software uitgebrachte spel *Doom* (1993) door het *Marine Corps Combat and Development Command* gemodificeerd tot de trainingsmodule *Marine Doom* waarin elitesoldaten leren te handelen in teams van vier man. Volgens een woordvoerder van het *Marine Corps Modeling and Simulation Management Office* is het spel uitermate geschikt voor de training van

¹ Zie: www.kuleuven.ac.be/videogames/pop/pagina7.html.

een nieuwe generatie soldaten: 'Kids who join the marines today grew up with TV, videogames, and computers. So we thought, how can we educate them, how can we engage them and make them want to learn? This is perfect'.²

Kortom, sinds de jaren tachtig richt de Amerikaanse defensie zich tot de commerciële gamesindustrie om simulaties te laten maken die soldaten het gevoel geven hoe het is om in een 'echte' oorlog te opereren. Stap voor stap zet het Amerikaans leger steeds meer oorlogspellen in voor de training van zijn soldaten, variërend van het schieten met geweren en het rijden in tanks tot grootschalige virtuele omgevingen waarin verschillende oorlogshandelingen worden geoefend.³ Zowel de verschillende mogelijkheden om de software achter de games aan te passen als de natuurlijke ervaring die het spelen van games met zich meebrengt, maakt ze hiervoor een bij uitstek geschikt medium.

Dit is een echte oorlog

Om soldaten voor te bereiden op de 'echte' werkelijkheid is de technologie van de videogame in de praktijk van het leger opgenomen. Maar dat biedt nog geen antwoord op de vraag hoe er onder individuele spelers uit verschillende landen een militaire zelfervaring totstandkomt. Om dat aan te tonen, moet technologie een bredere betekenis krijgen. Technologie heeft dan te maken met hoe onze sociale orde wordt ervaren. In dat opzicht is technologie niet neutraal, maar behelst ze een impliciet beeld van het menselijk zelfbegrip. Om die impliciete vooronderstellingen kritisch te onderzoeken moeten we de doorwerkingen van de nieuwe technologieën voor die zelfervaring nader bekijken.

De samenwerking tussen de strijdmacht en de spelletjesindustrie krijgt dan in de derde plaats inhoud doordat in onze cultuur beelden van oorlogen en *special effects* uit videogames met elkaar versmelten. Terwijl in videospellen beelden uit de oorlogen in Afghanistan, Irak en Somalië worden opgenomen, zijn in advertenties voor de rekrutering

² Zie: www.wired.com/wired/archive/5.04/ff_doom_pr.html.

³ Na *Army Battlezone* en *Marine Doom* zijn onder meer de commerciële spellen *Operation Flashpoint*, *Counter-Strike*, *Medal of Honour* en *Delta Force* tot trainingssimulaties gemaakt voor de verschillende onderdelen van het Amerikaanse leger (www.dodgamecommunity.com).

van soldaten voor het Amerikaanse leger digitale beelden uit video-spellen te zien. Zo zijn in het spel *Delta Force: Black Hawk Down* tijdens verschillende missies de film- en televisiebeelden van de strijd in Mogadishu, de hoofdstad van Somalië, verwerkt.⁴ Het spel *Close Combat: First to Fight* van het Amerikaanse Destineer Studios gaat nog een stap verder. De personages waaruit een speler kan kiezen om een missie te laten slagen, zijn mariniers die in Irak actief zijn of net uit dat land zijn teruggekeerd. Opvallend genoeg blijft de gelijkenis niet tot hun namen beperkt. In het spel hebben de militairen ook de gezichten van deze bestaande soldaten gekregen.

Hoewel de technisch uitziende beelden uit videogames geen direct contact met de werkelijkheid maken, spreekt er wel de suggestie van objectiviteit uit. Dat aspect leidde in de eerste Golfoorlog tot veel verwarring onder het publiek dat de oorlog via de televisie zag. Generaal Norman Schwarzkopf probeerde een einde aan de onduidelijkheid te maken door tijdens een persconferentie op te merken dat deze oorlog een andere werkelijkheid betrof: 'This is not a videogame'. Volgens de generaal van het Amerikaanse leger ging het hier om 'een echte oorlog'. Onder druk van de regering lieten daarna ook andere Amerikaanse leidinggevenden de kijkers weten dat de beelden die op de televisie werden getoond niet afkomstig waren uit een bekend videospel.

Maar de doordringing van de virtuele wereld van videospellen in de dagelijkse werkelijkheid wordt nog het treffendst geïllustreerd door de wijze waarop de met videogames opgegroeide soldaten de 'objectieve' werkelijkheid beleven. De actie van videogames roept voor een nieuwe generatie dienstplichtigen een eigen vanzelfsprekendheid of normaliteit op. Uit de uitspraken van verschillende militairen blijkt dat de lichamelijke en mentale sensaties tijdens een oorlog niet meer worden onderscheiden van de gewelddadige ervaringen bij een game. Het doden van de vijand roept geen vragen meer op. Daarin verschilt volgens Nathaniel Fick, een 25-jarige luitenant en peletonleider, de oorlog in Irak van de Tweede Wereldoorlog: 'In World War Two, when Marines hit the beaches, a surprisingly high percentage of them didn't fire their weapons. (...) Not these guys. (...) These guys have no problem with killing'. De doorwerking van videogames op de beleving

⁴ Vanaf het begin van de twintigste eeuw worden beelden van bombardementen, slachtoffers en soldaten uit oorlogsituaties niet weggegooid, maar gerecycled in speelfilms. Zie P. Virilio, 1995, p. 50.

van soldaten blijkt vooral uit de woorden van de 19-jarige Amerikaanse korporaal Harold Tromble. Als zijn eenheid in een Iraakse hinderlaag belandt, kan hij alleen nog denken aan zijn favoriete computerspel *Grand Theft Auto* (Rockstar, 1997). Als het ware pleegt hij subordinitie door in zijn commentaar de uitspraak van generaal Schwarzkopf dat de oorlog geen game is, tegen te spreken: 'I was thinking just one thing when we drove into that ambush ... "Grand Theft Auto: Vice City". I felt like I was living it when I seen the flames coming out of the windows, the blown-up car in the street, guys crawling around shooting at us. It was fucking cool' (Wright, 2004).

Van staats- naar stadsgevaarlijk

Dat de virtuele wereld van games niet kan worden gereduceerd tot triviaal vermaak, is begrijpelijk. Zijn games de voortzetting van de oorlog, maar dan met andere middelen? Ontegenzeggelijk bezitten videogames een vorm van realiteit die niet kan worden afgedaan als louter illusie. Steeds beter slagen ze erin het idee weg te nemen dat zich tussen de spelers en de dagelijkse realiteit nog een apparaat bevindt. De virtuele wereld in videogames en de 'objectieve' werkelijkheid vertonen daarom steeds meer overeenkomsten. Oorlogsspellen geven de speler de indruk dat ze zijn aangesloten op een 'objectieve' werkelijkheid en 'echte' oorlogssituaties geven militairen het idee dat ze in een videogame zijn beland. Zo vormt *Full Spectrum Warrior* (Pandemic Studios, 2004) een van de meest realistische representaties van de huidige activiteiten van het Amerikaanse leger. Het spel breekt met de klassieke oorlogsvoering waarin een stad, omringd door stenen muren met uitkijktorens en poorten die de bewoners tegen andere legers beschermen, voor vijandelijke legers een moeilijk te nemen vesting was. In *Full Spectrum Warrior* concentreren de gevechten zich op locaties als bouwblokken en de daken van gebouwen in de hoofdstad van het land Zekistan. Het gevecht vindt niet meer buiten het centrum plaats, maar voltrekt zich in het hart van de stad. Met een woordspeling kunnen we de categorie van staatsgevaarlijk reduceren tot stadsgevaarlijk. Het onderscheid tussen het politieapparaat en het leger is daarmee verdwenen. Voorheen richtten de politie en het leger zich op verschillende vormen van veiligheid. De werkzaamheden van de politie beperkten zich tot de interne veiligheid van een land terwijl

het leger zich naar buiten richtte en verantwoordelijk was voor de externe veiligheid. Beide instituten zijn nu in een permanente relatie tot elkaar beland waarbij de politie militaire trekken krijgt en, andersom, het leger wordt ingezet op het binnenlands territorium. Om de verwarring compleet te maken liet het Amerikaanse leger tijdens de grootste bijeenkomst van gamers in mei 2003 in Los Angeles een Blackhawk helikopter boven het conferentiecentrum cirkelen.

Amerikaanse soldaten vielen de conferentie binnen en speelden een scène uit het spel *America's Army* na waarin een elitesoldaat die achter vijandelijke linies was beland, moest worden gered.

Wat zijn de gevolgen van deze mediale versmelting? Om de mechanismen te onderzoeken waardoor er zich een algemene militaire ervaring onder de spelers vormt, is het nodig de kritiek op de huidige games mee te nemen. Een belangrijk deel van die kritiek is bekend. Ze richt zich op de vraag of geweld in games onschuldig vermaak is. Dit regelmatig terugkerende probleem of er een oorzakelijk verband is tussen het geweld in media als film en games en het gedrag van kijkers en gamers leidt nog steeds tot uiteenlopende reacties onder wetenschappers. Maar voor een bevredigend antwoord langs welke processen een weg wordt gebaand voor een transformatie van onze zelfverving, lijkt ons de gevolgen van de kritiek van het Amerikaanse leger op de laatste oorlogsspellen van de gamesindustrie belangrijker. En die kritiek is opvallend. Games houden volgens het leger geen rekening met de nieuwe omstandigheden waarin de soldaten moeten opereren. Hoe onwaarschijnlijk het ook mag klinken, het bezwaar is dat in videogames teveel oorlog wordt gevoerd. Een speler komt meer vijanden tegen dan normaal is voor een oorlogssituatie. Bovendien schiet een speler te vaak en moet hij gebruikmaken van teveel verschillende wapens. Daarom moet volgens het Amerikaanse leger de context van de omgeving in videogames aan belang winnen. Oorlogsspellen moeten meer rekening houden met de waarden en normen, de tradities en opvattingen van de mensen die in de gebieden wonen waar soldaten actief zijn. Kortom, een nieuwe generatie van militairen en spelers moet vooral empathie kunnen tonen. Ze dient ter plekke te converseren met de bevolking en moet op de hoogte zijn van de opvattingen van de bewoners.

Eén ding is dus wel duidelijk. Om als volwaardig militair subject te kunnen functioneren in een bestaande omgeving is een verdere disciplinerende nodig. Die disciplinerende krijgt vorm door correctionele technieken waarbij spelers zich moeten houden aan nader omschre-

ven regels en normen. Deze onderneming krijgt een specifieke inhoud in oorlogspellen waarvan *Full Spectrum Warrior* en *America's Army* de bekendste zijn. Dit zijn de eerste spellen die tegemoetkomen aan de klacht van het Amerikaanse leger dat het wapen niet zonder wet kan.

Discipline door training

Oorlogspellen als *Full Spectrum Warrior* en *America's Army* werken met specifieke reglementen op grond waarvan spelers moeten opereren. Daarbij maken ze gebruik van trainingen die voor alle spelers verplicht zijn. De voorgeschreven trainingen vertonen veel parallellen met onze samenleving waarin individuen zich permanent moeten blijven bijscholen door het volgen van cursussen, trainingen en (deeltijd)opleidingen. Voordat een nieuwe speler op het internet aan *America's Army* begint, moet hij specifieke oefeningen uitvoeren die hem leren om te gaan met verschillende wapens. De trainingen blijven niet beperkt tot het gebruik van wapens en gevechtstactieken. Een speler doet ook medische kennis op die van pas kan komen als een andere speler gewond raakt. Als het ware wordt het lichaam van de speler gedisciplineerd om als een volwaardig elitesoldaat optimaal te kunnen functioneren in een stedelijke spelomgeving. Zijn fysieke gesteldheid wordt afgestemd op de rol die hij in zijn gevechtseenheid inneemt en het deel van de stad waar zijn eenheid actief is. De Franse filosoof Michel Foucault laat in *Discipline, toezicht en straf* zien dat deze disciplinerende, die in de loop van de achttiende eeuw reeds in wetenschappen rond de 'politie' (de bewakers van de moderne 'polis') wordt ingezet, niet zo onschuldig is als die in games lijkt. Volgens Foucault neemt een disciplinaire samenleving een geheel andere politiek in ten aanzien van het lichaam dan in de samenleving daarvoor. In die disciplinaire maatschappij komt het inzicht op dat het individu veranderbaar is. De praktijk van het leger maakt de gevolgen daarvan zichtbaar. In de zeventiende eeuw wordt de soldaat nog beschreven als iemand die wordt herkend door zijn moed of gevechtskracht. Maar dat verandert vanaf de achttiende eeuw. Naar aanleiding van humanistische Verlichtingsinzichten worden de gedragingen van individuen in het leger in verschillende praktijken getraind. Van een betekenisvol lichaam dat daadkracht en eer uitstraalt wordt het lichaam van de soldaat langzaam tot een element in een grotere machine gemaakt. De soldaat wordt gevormd door oefeningen waarin

hem geleerd wordt zijn hoofd rechtop te houden, zijn rug te strekken en op een uniforme manier te bewegen. Door middel van correctionele technieken die erop zijn gericht om specifieke en meetbare effecten op zijn lichaam voort te brengen, wordt in de oefeningen een samenhangende identiteit van de soldaat gecreëerd. De disciplinerende vindt niet alleen in de kampen van het leger plaats. De technieken die met de disciplinerende gepaard gaan, worden ook uitgeoefend in instituten als de gevangenis, het ziekenhuis en de school.

In het geavanceerde spel *America's Army* werken die disciplinerende technieken waarin het lichaam van de speler zowel voorwerp van analyse als doel van de macht wordt, steeds verder door. De invloed van het leger doortrekt daarmee op een fijnmazig niveau het leven van alledag. Ze dringt door in de populaire cultuur van miljoenen jonge spelers, structureert hun beleving en geeft ze zelfs tot op zekere hoogte vorm.

Maar nog belangrijker is het volgende. Om als nieuwe speler *America's Army* op het internet te kunnen spelen, moet hij zich eerst registreren. Nadat de registratie is voltooid, ondergaat de speler een uitgebreide training. Daarin worden hem de vaardigheden bijgebracht die nodig zijn om optimaal te functioneren in het nationale leger. Het trainingsprogramma is opgebouwd uit vier onderdelen: Rifle Range, Obstacle Course, US Weapons en Tactical Training. In deze onderdelen leert de gamer wat de verschillende signalen betekenen die andere spelers in het team doorgeven. Ieder onderdeel – zoals de schietstand, het hindernissenparcours, de wapentechniek en het wapenonderhoud – van de training moet succesvol worden afgelegd om naar een volgende oefening over te gaan. Alleen wie op de training goed scoort, kan de opleiding vervolgen. De oefeningen vinden plaats in de door het Amerikaanse leger gebruikte buitenlocatie van Fort Benning in Georgia. Een speler moet op de *rifle range-training* met een M-16-wapen doelwitten raken die zich op een afstand van tussen de 30 en de 300 meter bevinden. Bij de definitieve test krijgt een speler 40 kogels om de opspringende doelen te treffen vanuit een staande en een liggende positie. Minimaal 23 doelen moeten worden geraakt om door te gaan. Als een speler daarin slaagt, heeft hij de training tot een goed einde gebracht en mag hij zich een *Marksman* noemen.

Sharpshooters slagen erin dertig doelen te treffen, terwijl een *Expert* er 36 raakt. Alleen de speler die de rang van *Expert* haalt, wordt in het eerste deel van *America's Army* toegelaten op de *Sniper School* waar hij leert om te gaan met M-24 en M-82 sluipschuttersgeweren. We kun-

nen dus stellen dat door middel van deze trainingen de discipline onder spelers beetje bij beetje wordt afgedwongen. Niet alleen worden de spelers onderworpen aan de discipline van het leger, ze leren zich ook te identificeren met de regels van het leger.

Een geschiedenis van de straf

De makers van *America's Army* benadrukken dat het spel een 'realistische voorstelling is van de waarden, eenheden, het materiaal en de carrièremogelijkheden die het Amerikaanse leger tot de beste landmacht maakt.' Ondanks de overeenkomsten die het spel in de operationele inzetbaarheid van het leger en zijn minutieuze trainingen met de 'echte' werkelijkheid vertoont, lijkt er één verschil te zijn. Het realisme wekt de indruk dat alles is geoorloofd om de handhaving van de openbare orde tot een goed einde te brengen. Iedere rechtsnorm lijkt verdwenen. Spelers staan de laatste automatische wapens ter beschikking en aan munitie is geen enkel gebrek. Tussen de strijdende partijen vinden geen onderhandelingen plaats. De onderlinge gevechten worden niet opgeschort om tot een vreedzame oplossing te komen waarin beide partijen zich kunnen vinden. Niet voor niets wordt nooit een vijand overmeesterd of gevangengenomen. In de weg staan betekent neergeschoten worden.

Om het unieke regime van voorschriften dat van toepassing is in de virtuele ruimte te omschrijven, moeten we de aandacht verleggen van de karakteristieke trainingen naar het systeem van regels en straffen dat bindend is voor alle spelers. We moeten vragen of er in spellen als *America's Army* en *Full Spectrum Warrior* werkelijk sprake is van een rechtsvrije ruimte, een zone van onbestemdheid, waarin geen enkele rechtsnorm van toepassing is of kan worden afgedwongen. De overgang in de virtuele wereld van de bescherming van de binnenlandse veiligheid, in de zin dat de nationale staat het voorwerp van handhaving is, naar de militaire handhaving van de openbare orde in steden, zoals in spellen als *Full Spectrum Warrior*, blijft namelijk niet beperkt tot een arsenaal aan nieuwe tactieken en strategieën dat zich onderscheidt van de gevechtssleer zoals we die voorheen kenden. Het zou te eenvoudig zijn vast te stellen dat alleen de inzet van het leger een andere wordt. De verschuiving van de externe handhaving naar de handhaving van de veiligheid in de openbare ruimte zorgt ook voor veranderingen op andere terreinen. Wat we in de omgevingen van

videogames meemaken is een ander concept van veiligheid dat wordt gedragen door een nieuwe set van regels en straffen. Om dit regime van regels en straffen in een breder perspectief te plaatsen, is een korte geschiedenis van de straf instructief.

Wij stellen dat iedere verandering van een maatschappijvorm gepaard gaat met een verandering van de straf. Met de verschuiving van de soevereine staatsvorm naar de disciplinaire samenleving concentreert de straf zich niet meer op het lichaam, maar op de ziel van de veroordeelde. De straf ontwikkelt zich, om de woorden van Foucault te gebruiken, tot het meest verborgen deel van het strafproces. Ze voltrekt zich niet meer in het openbaar, maar achter de muren van gesloten en afgezonderde inrichtingen en richt zich op het produceren van specifieke en meetbare effecten op de schuldige. De vraag of iemand schuldig of onschuldig is, blijkt niet meer toereikend. Er worden nieuwe waarheidsvragen gesteld: 'Wat is de dieperliggende oorzaak van het misdrijf? Hoe is de misdadiger tot zijn daad gekomen? Op welke wijze kan hij weer normaal functioneren in de maatschappij?' Om op deze vragen een antwoord te geven, wordt een strafrechtelijke praktijk geconstrueerd waarin de menswetenschappen van de psychologie en sociologie een belangrijke rol spelen. De misdadiger wordt onder invloed van deze wetenschappen een object van kennis en macht. En hoewel men aan het begin van de negentiende eeuw de gevangenis nog als nieuw beschouwt, blijkt haar disciplinerende werking gelijk aan die van een reeks van andere instellingen waardoor het individu zich in zijn leven verplaatst: familie, school, leger, fabriek, ziekenhuis, enzovoort. Steeds opnieuw begint het individu weer vanaf nul. Op school vertellen ze dat je niet meer thuis bent. Op het werk hoor je: 'Je zit niet meer op school'.

Regels en straffen in de controlemaatschappij

Nu bevinden we ons op een punt waarop de disciplinaire samenleving langzaam opschuift in de richting van een organisatievorm die door de Franse filosoof Gilles Deleuze controlemaatschappij wordt genoemd. De houdbaarheidsdatum van de instituten van de disciplinaire maatschappij is voor Deleuze verstreken (Deleuze, 1995, p. 178). Er is sprake van een algemene crisis van alle vormen van opsluiting. Als het ware komen de muren van de gesloten instituten naar beneden. De gevolgen van deze veranderingen zijn zichtbaar in alle

disciplinerende instellingen. Door middel van thuiszorg verlegt het ziekenhuis zijn activiteiten naar de leefomgeving van de zieke. Ook de overgang van school naar werk is diffuus geworden. Op het werk moeten we ons voortdurend bijscholen door middel van diverse trainingen en cursussen. Maar het treffendst toont de geleidelijke gedaantewisseling zich in een reeks andere overgangen die we als karakteristiek voor de huidige maatschappij beschouwen. Daartoe zouden we haar in verband willen brengen met de nieuwe wijze waarop regels worden gehandhaafd en straffen worden geëxecuteerd. Het meest bekende voorbeeld is het elektronisch toezicht waarbij de gedetineerde buiten de muren van de gevangenis zijn straf ondergaat. Het elektronisch toezicht toont aan dat door ICT-toepassingen de controle zich uitstrekt tot in de verste uithoeken van de wereld. Een territoriaal of fysiek centrum van waaruit controle wordt uitgeoefend, is dan niet meer noodzakelijk. Afstanden worden door de intrede van mondiale netwerken van computerverbindingen en informatietechnologieën van ondergeschikt belang.

Vanuit de invalshoek van games komt het perspectief op dat in een controlemaatschappij nieuwe technologieën worden ingezet als strategieën die gericht zijn op het feitelijk onmogelijk maken van crimineel gedrag. Laten we de virtuele ruimte in oorlogspellen als *America's Army* en *SWAT: Global Strike Team* als vertrekpunt nemen. Welke regels gelden in de virtuele omgevingen van die videogames? Zijn de straffen in deze spellen een voorbode van een sanctiearsenaal dat ook in onze fysieke omgeving gaat doorwerken? Om het specifieke regime van regels en straffen goed te begrijpen, is het nodig ons te realiseren dat de virtuele wereld geen autonome vrijstaat is. Iedere speler wordt geacht een uniform systeem van regels en voorschriften te kennen dat de *Rules of Engagement* wordt genoemd. De *Rules of Engagement* zijn gebaseerd op een systeem van eer dat wordt uitgedrukt in punten. Het aantal punten dat een speler bezit, vormt het belangrijkste wapenfeit waarmee hij zich onderscheidt van andere spelers. Zo krijgt iedere speler bij aanvang van *America's Army* tien punten. Na elke trainings- of actiesessie worden zijn prestaties geregistreerd en opgeslagen in een persoonlijk rapport. Op het moment dat een speler ergens in uitblinkt, wordt hem een hogere status in het team toegekend. Hoe hoger zijn status, hoe meer zeggenschap hij in het team krijgt, en hoe belangrijker zijn rol in de operatie wordt. In veel opzichten blijven deze spellen trouw aan de belangrijkste regels van het Amerikaanse leger. Allereerst moet een teamlid dat gewond raakt, in veiligheid

worden gebracht zodat hij een medische behandeling kan krijgen. Bovendien gaan niet alle punten naar de speler die het scherpst schiet. Ook het teamspel, de verdediging, het in leven blijven en de ondersteuning van de andere elitesoldaten in het team worden beloond met punten. Uiteindelijk worden de meeste punten behaald met het bereiken van het doel van de missie. Dit systeem van het verbinden van punten aan de kleinste gedragingen en houdingen van spelers functioneert in twee richtingen. Naast een stelsel van geboden wordt dit regime ook gebruikt als een techniek om bepaalde handelingen van spelers te verbieden. Wat ogenschijnlijk puur entertainment en een vrij spel van krachten is, is in werkelijkheid een specifiek systeem van regels en straffen. Niet toevallig zijn daarbij ook de handelingen die leiden tot een aftrek van punten rechtstreeks afkomstig uit het Amerikaanse leger. Hierbij moet onder meer worden gedacht aan het neerschieten van onschuldige burgers, het uitschakelen van andere teamleden en het beschadigen van objecten die in het spel moeten worden beschermd.

De overtredingen die een speler begaat, worden continu bijgehouden op zijn persoonlijke kaart. Als een speler de *Rules of Engagement* overtreedt omdat hij andere teamleden raakt of weigert samen te spelen, worden punten afgetrokken van zijn persoonlijke score van eer. De afsluiting van het regime wordt gevormd door de straf die wordt opgelegd als een speler de *Rules of Engagement* meerdere keren heeft overtreden. Op dat moment wordt hij gestuurd naar een virtuele representatie van een bestaande Amerikaanse gevangenis: de United States Military Prison in Ft. Leavenworth, Kansas. Maar de regels in *America's Army* worden niet alleen gesanctioneerd door het in mindering brengen van de punten op de persoonlijke score van eer van een speler of door het doorbrengen van speltijd in de gevangenis van Ft. Leavenworth. De ultieme sanctie vindt plaats op het moment dat een regel te vaak is overtreden. De toegang van de speler tot de officiële server van het spel wordt dan tijdelijk geblokkeerd. Bij verdere herhaling wordt de speler verbannen van de officiële server die nodig is om het spel op het internet te spelen. We kunnen dus stellen dat er zich geleidelijk een 'positieve' kennis bij de spelers vormt over hoe te opereren in de openbare ruimte. Deze regels en straffen blijken hun zelfervaring even dwingend te bepalen als de trainingen die aan hen worden opgelegd.

De overeenkomsten met marktplaatsen

De praktijk die door middel van de *Rules of Engagement* wordt gereguleerd, wordt geoptimaliseerd door een technologisch verfijnd systeem. Om het geheel van regels en straffen te laten functioneren steunt het toezicht op een permanente en alomvattende registratie. De virtuele ruimte van controle die zich uitstrekt over iedere speler en zich richt tot al zijn handelingen is onbegrensd. Maar hebben, afgezien van de symbolieke betekenis, de verschillende sancties in videogames ook een daadwerkelijk effect op het gedrag van de spelers? Door veel spelers worden de straffen als triviaal ervaren. Het blijft mogelijk onder een andere naam op de officiële server in te loggen. Maar de consequentie is dat die speler zijn score van eer niet kan meenemen. Hij begint met een lage status en maakt daardoor minder kans om in een volgende sessie door andere spelers te worden uitgenodigd om online te spelen.

Dit systeem waarin spelers worden gewaardeerd, gerangschikt en ingedeeld aan de hand van punten vindt op het internet een steeds bredere toepassing. De internationale handelsplaats eBay hanteert een vergelijkbaar systeem om de aan- en verkoop van artikelen te reguleren. De handel in goederen via het internet zorgde aanvankelijk voor veel problemen. Door de anonimiteit van het internet kon de betrouwbaarheid van de deelnemende handelspartners moeilijk worden vastgesteld. Zelfs als de medespeler als integer werd beoordeeld, was men er nog niet zeker van dat hij ook daadwerkelijk was wie hij pretendeerde te zijn. Om deze problemen het hoofd te bieden heeft eBay een waarderingssysteem ingevoerd dat het mogelijk maakt dat zowel de koper als de verkoper over voldoende informatie beschikken om te besluiten met elkaar in zee te gaan. Elk eBay-lid heeft een feedbackprofiel. Dit profiel bestaat uit een score, plus commentaar van andere leden aan wie is verkocht en van wie is gekocht. Bij tien positieve commentaren krijgt een eBay-lid een gele ster, bij vijftig een donkerblauwe, enzovoort. Een rode ster is de ultieme beloning en wordt behaald als er honderdduizend positieve commentaren zijn geleverd. Op deze manier blijven alleen betrouwbare partijen over. Als we het regime in games vertalen naar de 'echte' werkelijkheid, leidt dat tot de onontkoombare conclusie dat individuen niet meer worden geboren met onvervreembare rechten, maar dat ze die rechten in de loop van hun leven kunnen verdienen door bepaalde handelingen te verrichten of na te laten. De uitspraak van de Nederlandse minister

van Justitie dat 'Verdachten echt niet worden geboren met allerlei rechten' wijst daar al op.⁵ Het stelsel van strafpunten kan namelijk nauw worden verbonden aan allerlei bepalingen die de gedragingen van personen steeds verder strafrechtelijk differentiëren. Is het toeval dat in landen als Groot-Brittannië, Frankrijk en Italië een puntenrijbewijs is ingevoerd om het aantal verkeersongevallen te verminderen en de risico's van drank en drugs in het verkeer tegen te gaan? Niet alleen leidt in die landen te hard rijden of het rijden onder invloed tot een geldboete, de overtreder krijgt bovendien strafpunten. Als de limiet aan strafpunten is bereikt wordt het rijbewijs, en daarmee de toegang tot fysieke netwerken als snelwegen, ingetrokken. Game Over! Kortom, de strategie van puntentoedeling maakt het mogelijk dat personen steeds verder worden beheerd en nauwkeuriger worden bestuurd door onzichtbare informationele werkingen.

Nog steeds is de beïnvloeding van de ziel het doel van de straf, alleen gebeurt dat veel subtieler dan in de disciplinaire samenleving. We zijn terechtgekomen in een oneindig proces van bestraffing en beloning. Vanuit dat gezichtspunt is het nog maar een kleine stap om de militarisering van de openbare ruimte te koppelen aan een architectuur, die als een militair controlenet over de stad wordt uitgeworpen en waarvan de mazen steeds verder worden aangetrokken. Die architectuur leidt niet alleen tot een militaire zelfervaring, maar ook tot een ander gedrag in de fysieke ruimte.

De intrede van de Urban Container

De analyse van de militarisering van de openbare ruimte heeft zich tot nu toe gericht op de vorming van een militaire zelfervaring onder spelers en de komst van regels en straffen die zijn gebaseerd op puntenstelsels. Maar waar manifesteert die zelfervaring zich in onze fysieke omgeving en hoe worden die regels en straffen daar geïmplementeerd? Mike Davis toont in *Ecology of fear* de voorlopige contouren van dat 'stadsschap'. Hij constateert dat in Los Angeles een sociale tweedeling is ontstaan die haar architectonische uitdrukking heeft in

⁵ Ook de minister van Volksgezondheid, Hans Hoogervorst, drukte zich in dezelfde bewoordingen uit. Hij stelde dat mensen die een ongezond leven leiden geen recht hebben op gezondheidszorg: 'Er bestaat niet zoiets als een recht op ongezond leven' (*de Volkskrant*, 15 april 2005).

een reeks van interne ruimtes (winkelcentra, *gated communities*, enzovoort) die beschermd en geïsoleerd zijn. Diverse categorieën van personen zoals daklozen en bedelaars wordt de toegang tot die gebieden geweigerd. Om die ruimtelijke en sociale apartheid te laten functioneren wapent de openbare ruimte zich met een architectuur die in dienst staat van een permanente bewaking. Zo maakt het waarnemingssysteem van een gemiddelde kantoorflat nu al gebruik van panoptische beelden, reuk, temperatuur- en luchtvochtigheidscombineringen, bewegingsdetectie en in sommige gevallen gehoor (Davis, 1999, p. 366). Maar uit veiligheidsoverwegingen worden die gebouwen ook steeds meer uitgerust met technologieën als detectie en patroonherkenningsprogramma's, agressiedetectoren en gezichtsherkenningsystemen. Deze aan computernetwerken gekoppelde technologieën worden gebruikt om ons gedrag te monitoren. Onwillekeurig of doelbewust stuurt de architectuur daarmee het gedrag van de gebruikers. De koepelgevangenis was daar al een goed voorbeeld van. Als een fysieke uitdrukking van een disciplinaire macht socialiseerde en normaliseerde de architectuur van deze gevangenis de lichamen van de gevangenen die er waren opgesloten. Als het Panopticon het architectonische model is voor de disciplinaire samenleving, komt de vraag op welke architectonische gestalte we nu herkennen. Anders gezegd, wat is het architectonische model van een controlemaatschappij waarin de regels en straffen uit videogames steeds meer hun intrede doen? Architectuur is niet meer gelegen in de schepping van afzonderlijke fysieke hulzen van de belangrijkste maatschappelijke instituties van de moderniteit: school, fabriek, gevangenis, ziekenhuis. De 'gegroefde ruimte' van de instellingen van de disciplinaire maatschappij maakt plaats voor de 'gladde ruimte' van de controlemaatschappij (zie Hardt, 1998). Winkelgebieden worden met kantoren, woningen, scholen en hotels gecombineerd. Zo ontstaat een nieuwe ruimtelijke entiteit die wij de Urban Container noemen. Eén van de eerste voorbeelden van deze Container is Unité d'Habitation (1952) in Marseille. Het gebouw van architect Le Corbusier is 138 meter lang, 25 meter breed en 56 meter hoog. Aan de interne straten op de zevende en de achtste verdieping zijn een supermarkt, een kapper, een apotheek, een postkantoor en een hotel gevestigd. Op het dak staat een speeltuin, een kleuterschool, een sporthal, een theater en een atletiekbaan van driehonderd meter. Dit model dringt steeds verder door in het stedelijk landschap. In gebieden met een hoge bevolkingsdichtheid als Singapore, Hongkong en Tokio worden reusachtige complexen die verschillende

programma's concentreren op metro- en treinstations gebouwd. In de Verenigde Staten worden dergelijke entiteiten aan snelwegen en parkeerplaatsen gekoppeld. Maar ook in allerlei Europese steden zijn de samenvoegingen van verschillende instituten te zien. Zo verenigt het TGV-station (Le Triangle des Gares) in de Franse stad Lille een winkelcentrum, woontorens, een school, een hotel en kantoorcomplexen in zich.

Staat de Urban Container symbool voor de architectuur van een controlemaatschappij? Het is nog te vroeg om daar definitief over te oordelen. In ieder geval vormt hij een afgebakend gebied in een stedelijke omgeving waarin op een geconcentreerde wijze verschillende programma's bij elkaar worden gebracht. Maar nog belangrijker is dat de Urban Container alles in zich heeft om de werkingen van de virtuele architectuur uit de oorlogspellen te installeren in de 'echte' werkelijkheid. Net als de omgevingen in de beschreven spellen zijn de grenzen van de semi-openbare ruimte van de Container flexibel en snel op te richten. Als het ware vormen zij dimensies of 'levels' met vele in- en uitgangen. Bovendien kunnen door middel van informatienetwerken alle handelingen van personen die zich in de Container ophouden worden geregistreerd en bijgehouden.⁶ Vanuit dit perspectief is de definitieve installatie van het regime van militaire regels en straffen uit de spellen *America's Army* en *Full Spectrum Warrior* niet ver meer van ons vandaan. En misschien kunnen we dan ook stellen dat iedereen, van jong tot oud, zich als een gamer gaat gedragen.

Besluit

Met 'de militarisering van de openbare ruimte' hebben we niet op het oog dat het leven volledig geïntegreerd zou zijn in de militaire technieken die het beheersen en beheren. Het leven ontsnapt daaraan onophoudelijk. Maar wat we de 'militarisering van het leven' noemen, ligt daar waar ze de inzet van onze cultuur wordt. Oorlogspellen trai-

⁶ De werkingen van dit Global Information Grid vertonen veel overeenkomsten met het draadloos netwerk dat door het Amerikaanse Ministerie van Defensie is ontwikkeld om militairen via een scherm een real-time overzicht te geven van de vijandelijke troepen en hun bewegingen. Volgens de luchtmachtcommandant, Peter Teets, maakt dit netwerk het mogelijk dat 'mariniers in een Humvee, in een ver land, tijdens een stortbui hun laptops openen, beelden van een spionagesatelliet opvragen en ze binnen seconden gedownload hebben.'

nen spelers te functioneren in een militair 'stadsschap' waarin de grenzen van de interne ruimten tijdelijk en flexibel zijn. Maar nog belangrijker is dat die virtuele werkelijkheid uitstulpingen heeft in de 'objectieve' werkelijkheid. De vorming van een militaire zelfervaring, de aankondiging van een regime van regels en straffen op basis van een puntenstelsel, en het perspectief van de Urban Container zijn daarvan slechts de eerste concrete gestalten. Game On?

Literatuur

Cauter, L. de

De capsulaire beschaving; over de stad in het tijdperk van de angst
Rotterdam, Nai Uitgevers, 2004

Davis, M.

City of quartz; excavating the future in Los Angeles
London, Pimlico, 1998

Davis, M.

Ecology of fear; Los Angeles and the imagination of disaster
New York, Vintage Books, 1999

Deleuze, D.

Negotiations; 1972-1990
New York, Columbia University Press, 1995

Hardt, M.

De mondiale controlemaatschappij
In: Eric Alliez (red.), *Gilles Deleuze; une vie philosophique*, Le Plessis-Robinson, 1998 (vertaling: J. Lenaerts en R. Jacobs).

Foucault, M.

Discipline, toezicht en straf; de geboorte van de gevangenis
Groningen, Historische Uitgeverij, 1989

Kumar, A.

America's Army game and the production of war
YCISS Working Paper number 27, 2004
www.yorku.ca/yciss/publications/documents/WP27-Kumar.pdf

Li, Z.

The potential of America's Army the video game as civilian-military public sphere, 2003
www.gamasutra.com/education/theses/20040725/ZLITHE-SIS.pdf

Nieborg, D.B.

Militaire game(r)s; vechten in de virtuele werkelijkheid
Amsterdam, Tijdschrift voor Mediageschiedenis, Boom, 2004

Videogames

www.americasarmy.com
www.counter-strike.net
www.fullspectrumwarrior.com
www.kumawar.com

Virilio, P.

The vision machine
Bloomington, Indiana University Press, 1995

Wright, E.

*Generation kill; Devil Dogs,
Iceman, Captain America, and
the new face of American war*
Penguin Putnam Inc., New York,
2004

Žižek, S.

Het subject en zijn onbehagen
Amsterdam, Boom, 1997